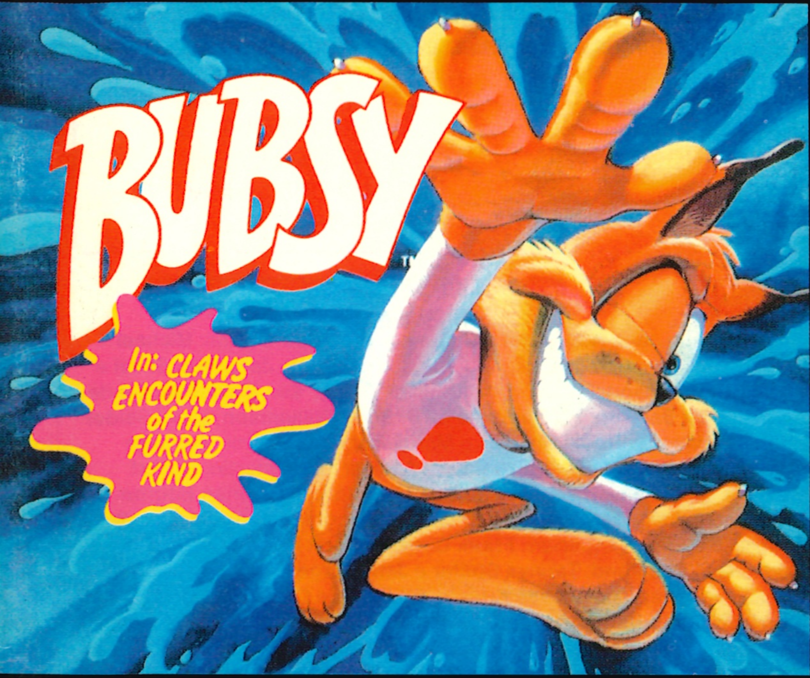


MANUAL DE INSTRUÇÕES

VERSÃO PAL

ACCOLADE™

GAMES WITH PERSONALITY

SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

Obrigado por teres escolhido o jogo Bubsy para a tua consola Super Nintendo Entertainment System TM. Antes de começares a jogar, sugerimos-te que leias atentamente estas instruções.

ATENÇÃO: ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA NINTENDO® OU AS CASSETES DE JOGO, LÊ ATENTAMENTE A ÚLTIMA SECÇÃO DESTE MANUAL «INFORMAÇÕES E PRECAUÇÕES DE UTILIZAÇÃO».

PRODUTORES DO JOGO

Produzido por: **John A.S. Skeel** e **Cynthia Kirkpatrick**; Design: **Michael Berlyn**; Apoio na Área de Design: **Cynthia Kirkpatrick**, **John A.S. Skeel** e **D. Scott Williamson**; Design e Animação de Bubsy: **Ken Macklin**; Autor da Música: **Matt Berardo**; Programação de **D. Scott Williamson** e **Joel Seider** da Solid Software; Efeitos Sonoros e Música para Super Nintendo: **Mike Cihak** e **Matt Scott** de Byte-Size Sound; Apoio à Programação: **Robert Calfee** e **Mike Schwartz**; Animação e Efeitos Especiais: **Adrian Bourne**, **Beckett Gladney**, **Ken Macklin** e **Michael Mclaughlin**; Apoio na Área de Animação e Efeitos Especiais: **Frank Cirocco**, **Scott Heckenlively**, **Katty Rudis**, **Gail Redmond**, **Taunya Shiffer** e **Jeff Sturgeon**; Coordenação do Controlo de Qualidade: **James Kucera**; Controlo de Qualidade: **Steve Graziano**, **Scott Barnes**, **Robert Nagashima**; Direitos Musicais: Copyright 1992 Chip Level Designs; Banda Desenhada do Manual: **Ken Macklin**; História da Banda Desenhada: **Richard Moran**; Texto do Manual de Instruções: **Paula Polley**; Criativos: **Shirley Sellers**; Marketing: **Linda Blanchard**.

Bubsy in: Claws Encounters of The Furred Kind© 1993 Accolade, Inc.
Todos os direitos reservados. Bubsy é marca registrada de Accolade, Inc.

(Impresso em Portugal)

Nintendo®

LICENCIADO POR

NINTENDO, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM E OS SELOS OFICIAIS SÃO MARCAS REGISTADAS DE NINTENDO Co., Ltd.

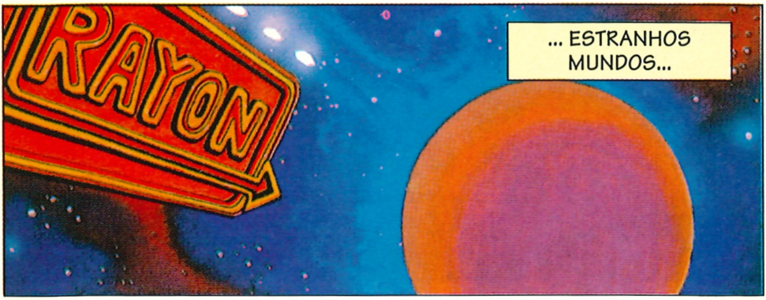
Este selo garante que a Nintendo procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu produto Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality TM

(Impresso em Portugal)

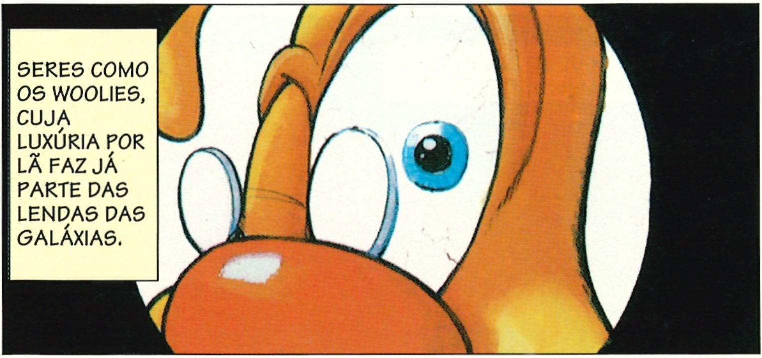
incolor

NAS PROFUNDEZAS DO ESPAÇO ENCONTRAM-SE TERRORES DESCONHECIDOS...

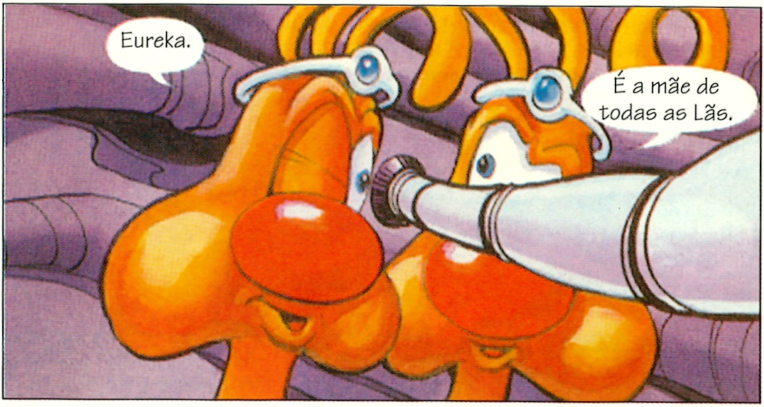

RAYON
... ESTRANHOS MUNDOS...

E AINDA MAIS ESTRANHOS EXTRATERRESTRES.

HÁ SERES QUE ULTRAPASSAM AS BARREIRAS DA REALIDADE.

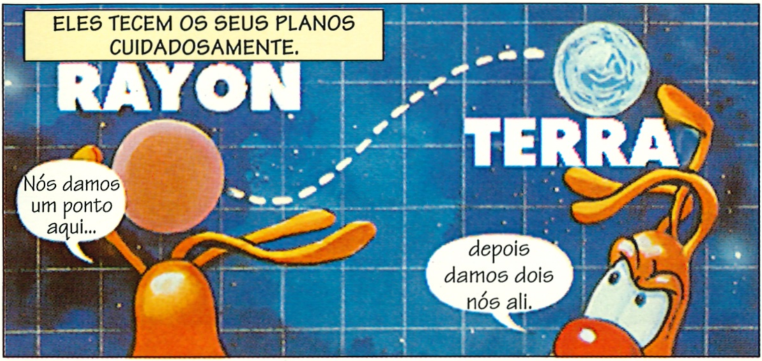

SERES COMO OS WOOLIES, CUJA LUXÚRIA POR LÃ FAZ JÁ PARTE DAS LENDAS DAS GALÁXIAS.

E NENHUM WOOLIE É MAIS AVARENTO POR ESSA FIBRA PELUDA QUE AS RAINHAS GÉMEAS DO RAYON, POLY E ESTER.
Então Professor Nylon...
...Encontrou um novo planeta para saquear lã?
Sim, belas altezas. Olhem através do meu telescópio.


Eureka.
É a mãe de todas as Lãs.

Que estranha criatura!
Mas, meu Deus! Ele não tem calças!
Não há privacidade para as grandes estrelas!

OS PERVERSOS WOOLIES NÃO CONSEGUIRAM RESISTIR A ESTA OPORTUNIDADE DE ROUBAR LÃ.
Roubaremos a lã à frente do nariz daquele gato selvagem...
... arranco-lhe um novelo!


ELES TECEM OS SEUS PLANOS CUIDADOSAMENTE.
RAYON
TERRA
Nós damos um ponto aqui...
depois damos dois nós ali.

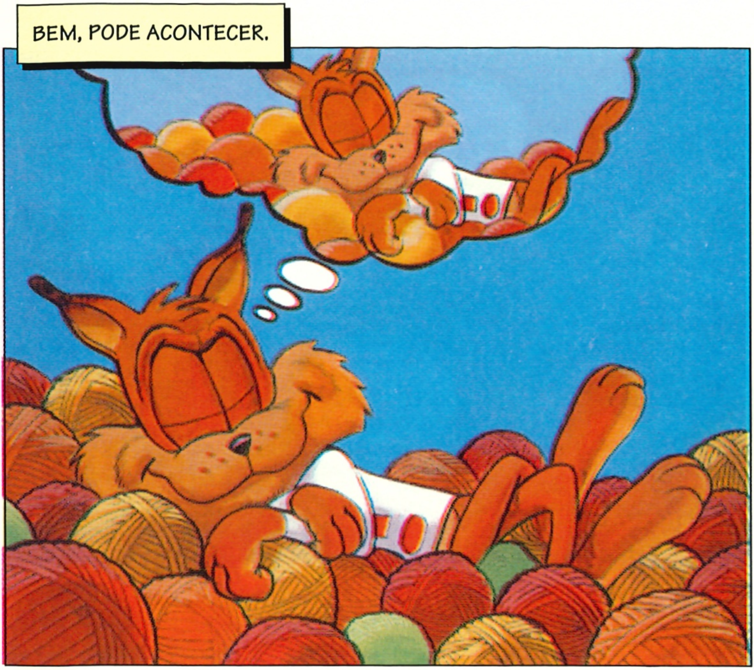
E EM BREVE O ESPAÇO ERA PERCORRIDO PELAS SUAS TERRÍVEIS NAVES DE SEDA.
Qual o nosso consumo de linha, aprendiz?
Cerca de 2 anos-luz ao novelo, senhor.

Mas os Woolies escolheram invadlr o espaço de um felino perfeitamente feroz.
Eu sou mesmo o maior! Oh! Oh!

UM GATO SELVAGEM ATENTO COM VONTADE E CAPACIDADE DE DEFENDER OS DIREITOS DOS OPRIMIDOS.
Vai lá se és capaz.

... CASTIGAR OS MALFEITORES.
Uns eu castigo, outros eu mato.É uma questão de disposição!

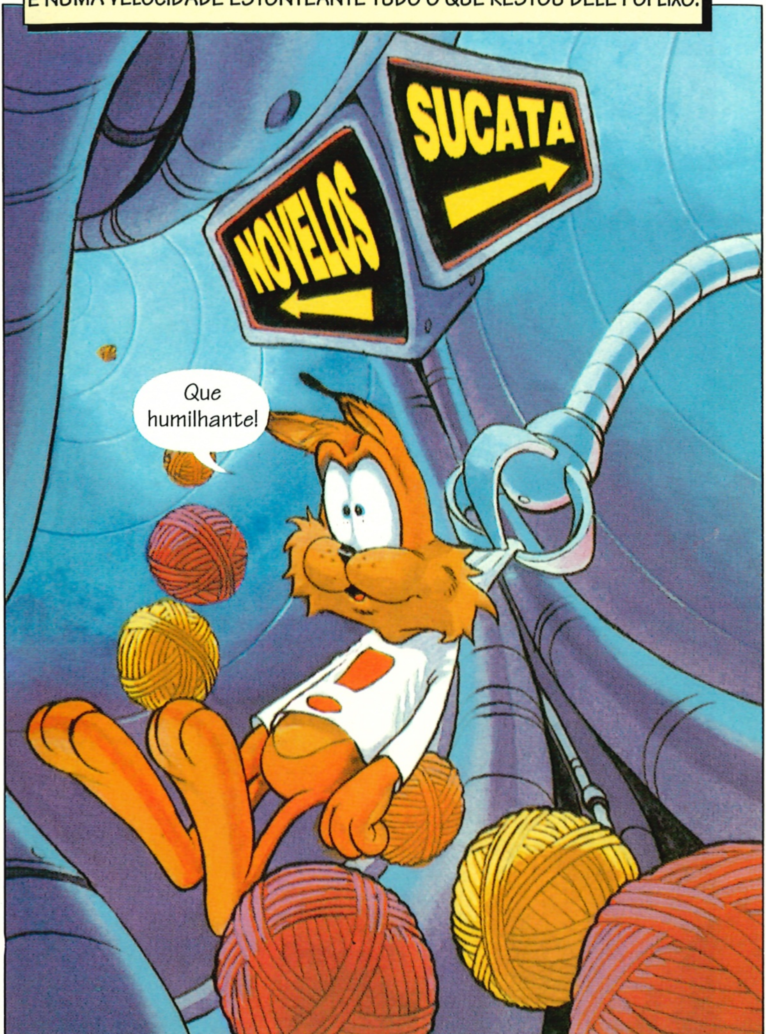
... E GERALMENTE AJO DE FORMA HERÓICA E CORRECTA.
Tenho pena que só tenha nove vidas para dar pelo meu planeta.


BEM, PODE ACONTECER.

E ASSIM, OS MALÉFICOS WOOLIES, «LIMPARAM» TODOS OS NOVELOS QUE O BUBSY TINHA.
Eu aspiro.
Eu limpo o pó.

OS WOOLIES FIZERAM O BUBSY PARECER UM PATETA.
Quem disse que pêlo de gato era difícil de aspirar?
Claro que ajuda se ainda estiver agarrado ao gato.

E NUMA VELOCIDADE ESTONTEANTE TUDO O QUE RESTOU DELE FOI LIXO.



E DEPOIS FOI DEITADO FORA.

Eu gostava de lembrar ao produtor deste jogo que eu sou uma espécie em vias de extinção, repito, em vias de extinção!

EEEEEEEEEYOW!

O ATAQUE SEM PROVOCAÇÃO ABRIU OS OLHOS DO BUBSY.
Vejo que tem aqui uma bela casa Sr. Gopher.

E FOCOU A SUA MENTE AGUÇADA NUM PENSAMENTO CRÍTICO.

E ASSIM COMEÇA ESTA AVENTURA, SUPER-RÁPIDA, DE ROER AS UNHAS E CHEIA DE ACÇÃO...
Eu voltarei!
«CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND.»

Como introduzir e utilizar a cassete de jogo «Claws Encounters of the Furred Kind» na tua consola Super Nintendo.

Passo 1: Segura firmemente na cassete ergonomicamente desenhada com ambas as mãos e certifica-te que a etiqueta aponta para o norte.

Passo 2: Certifica-te que os contactos de ligação estão a apontar directamente para o núcleo do planeta.

Passo 3: Coloca-te em frente ao teu Super Nintendo de uma forma relaxada com os pés ligeiramente afastados e liga a consola.

Ei! Espera um pouco! Eu nunca vi uma coisa destas. Quem é o desmiolado que está a escrever isto? Eu pensei que ia ter o Stephen King para fazer o manual. Está no meu contrato. O.K. Já chega. Liguem-me ao Stephen, eu...
Ah, já percebi. Paguem ao velho Bubster e ele não se importará. Poupa-se uns trocados, ele não passa de um gato selvagem. É isso?

Bem, não vai resultar desta vez, Bubster. Não vou estar aqui a fazer um discurso sobre como os Woolies roubaram todo o fio de lã da terra e como deves derrotar os Woolies que vês e agarrar todos os novelos à vista. Ai não vou não. Encontrem outro qualquer que lhes diga como passar a aldeia, o parque de diversões, apanhar boleia no comboio, e descer o rio até à floresta.

Além disso a nave-mãe Woolie no fim, é o segredo. Também não devem contar nada a ninguém acerca disso. É assim que ganham.
Sim, tens de te levantar muito cedo de manhãzinha para enganar este gato. Não vou falar sobre nenhuma caverna secreta Woolie cheia de novelos e coisas mais. Não. Eu não. Vocês tentam que eu faça tudo por aqui. Bem, se calhar também querem que eu vá despejar o lixo?

ÍNDICE

Vamos Começar, OK? 19
- Eis o Que eu Faço 19
- Quando Quero Jogar Com Dois Jogadores 19
- O Écran de Opções 19

Na Verdade, É Só Uma Questão de Controlo 21
- O Bloco de Comando 21

Jogar por Aí 23
- No Écran 23
- Marcador a Meio do Nível 24
- Umas Dicas Sobre a Água 24
- Pontos de Bónus 24
- Objectos para Apanhar 24
- Os Truques das T-Shirts 26
- Boleias 27
- Invasores Extraterrestres e Outros Inimigos 30
- O Que Evitar 31

Informações e Precauções de Utilização 32

VAMOS COMEÇAR O.K.?

Agora que eu despejei o lixo, mal posso esperar para começar. Novelos... aventura... e, melhor que tudo, derrotar Woolies. Ah, a vida é boa...

Eis o Que eu Faço

1. Primeiro certifico-me que o Super Nintendo está desligado.
2. Depois introduzo a cassete no meu Super Nintendo como descrito no manual.
3. Ligo o Super Nintendo, e a TV também, claro.

É isso! E lá vou eu!! Olha para mim quanto tempo quiseres (que será provavelmente muito tempo) e carrega em **SELECT** para passar ao Écran de Opções e fazer as selecções.

Quando Eu Quero Jogar com 2 Jogadores...

Se tu e o teu amigo querem derrotar Woolies juntos, vai ser óptimo. Para trazer um segundo jogador para o jogo, carrega em **START** no Comando do segundo jogador. Ou selecciona 2 Player (2 jogadores) no Écran de Opções. (O jogador 2 terá um ponto de exclamação na T-Shirt).

Écran de Opções

É aqui que podes fazer alterações. Podes mudar os efeitos sonoros, a música, o que os botões fazem e mais. Eu explico cada opção mais à frente. Mas primeiro, explico-te como se muda uma opção.

Para mudar uma opção, sinaliza a opção carregando para cima ou para baixo no Bloco de Comando. Depois carrega em **SELECT** para avançar nas possíveis escolhas.

Quando tiveres feito todas as alterações, carrega em **START** para começar a jogar.

Aqui está um resumo sobre cada opção:

Pounce/Glide (Saltar/Planar)

Esta opção permite que mudes o que os botões me levam a fazer. (Se não tiveres mexido neles, os Botões A e B fazem-me saltar e os Botões Y e X fazem-me planar).

Full Audio (Todos os Sons)

Isto permite-te alterar o som — escolhe entre **Full Audio** (Todos os Sons), **Mute** (Sem Som), **Sound FX Only** (Só Som FX) ou **Music Only** (Só Música).

Enter Passcode (Introduzir Código)

Isto é óptimo. Com códigos, tu e eu podemos começar onde tinhamos perdido. O que significa que se chegares até ao deserto ou outro sítio, tu não tens de começar na aldeia na próxima vez que jogares. Cada vez que terminares 3 níveis, ser-te-á dado um código. Aponta-o!!! Sério!!!

Para introduzir o teu código de seis dígitos selecciona **Enter Passcode** no Écran de Opções e carrega em **SELECT**. Depois, carrega para cima ou para baixo para passar pelas letras. Quando aparecer a letra correcta carrega para a direita para passar ao próximo espaço. (Se te enganares carrega para recuar). Depois de teres introduzido as 6 letras, carrega em **SELECT**. Depois de aparecer o número do nível, carrega em **START**.

Bubsy Creators (Os Produtores de Bubsy)

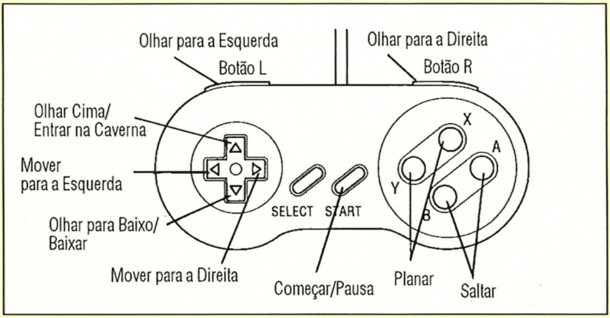
Esta opção atribui créditos a quem criou o jogo. Carrega para cima ou para baixo para ver toda a gente que fez o que sou hoje... um fantástico gato selvagem! Já se disse o suficiente sobre outros, adiante.

Exit (Sair)

Volta ao Écran de Título.

NA VERDADE, É TUDO UMA QUESTÃO DE CONTROLO

Eu sou um maníaco do controlo, e depois? Muitos poderosos mamíferos são-no. Se eu não o fosse, este lugar estava a abarrotar de Woolies. Bem, para me ajudares a derrotar estes malvados Woolies, tens de compreender umas coisas simples sobre o comando. Elas aqui estão:



Bloco de Comando

Para Cima

* Olho para cima.
* Entro em cavernas, poços de minas, etc.... Se estiver frente a eles.

Para Baixo

* Baixo-me.
* Olho para baixo.

Direita/Esquerda

* Corro, ou plano, para a esquerda ou para a direita no solo, no ar ou em escorregas de água.
* Trava carregando na direcção oposta àquela em que corres. Ou acelera carregando na mesma direcção em que corres.

START + SELECT

* Voltar ao écran inicial

Botão B

* Salto e, se cair em cima de um Woolie ou de um dos seus seguidores, eles passarão à história!
* Quanto mais tempo carregares mais alto eu salto.

Botão Y

* Voo pelos ares e aterro como uma pena.
* Posso cair sobre os inimigos enquanto estou a planar. Tenta manter o Botão B carregado ao mesmo tempo. Eu dou um super salto pelo ar.

Botão A

* Também me faz saltar mas pode ser configurado no Écran de Opções.

Botão X

* Também me faz planar, mas pode ser configurado no Écran de Opções.

Botão L

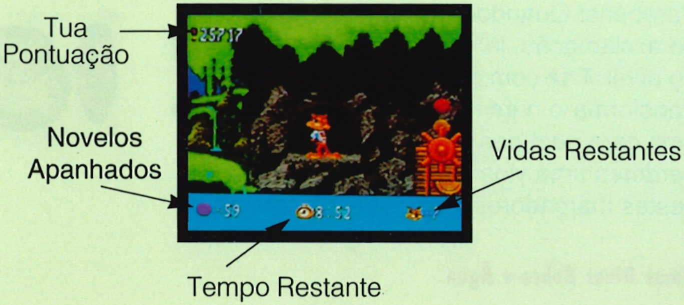
* Olho para a minha direita (tua esquerda).

Botão R

* Olho para a minha esquerda (tua direita).

Pista: Tenta carregar em **L** ou **R** enquanto estou a correr depressa.

JOGAR POR AÍ



No Écran

Aqui está uma breve descrição de tudo o que vês no écran. Se calhar compreenderias isto de qualquer forma, mas está no meu contrato (já ouviste falar no meu contrato?) por isso eu tenho de te dizer. Bem, aqui está:

Pontuação

Dou-te os pontos, muitos, por cada Woolie que eliminares. (Tens mais pontos se eliminares vários de seguida). Depois eu ainda acrescento os pontos dos novelos.

Novelos Apanhados

Não precisas que eu te explique este, pois não?

Tempo Restante

Há uma contagem decrescente. Mesmo quando não te estás a mover, a não ser que faças pausa.

Vidas Restantes

Adivinha com quantas eu começo!? Grande surpresa: Nove!

MARCADORES A MEIO NÍVEL

Parabéns! Quando eu chego a um ponto de exclamação, já vou a meio caminho do nível. Faz com que eu vá contra ele e transforma-o num novelo rotativo com uma cara num dos lados. Quando perderes uma vida voltas ao último destes marcadores que tiveres encontrado.

Umas Dicas Sobre a Água

Sabes o velho ditado: podes levar um gato até à água mas não o podes fazer mergulhar... O.K., eu sei. Anda meio mundo enganado. Podes fazê-lo mergulhar. Mas não o faças. Não me faças perder a cabeça. Por F-A-V-O-R! Gatos odeiam água. Não queres submergir um doce e adorável felino como eu, queres? (Não respondas).

Pontos de Bónus

Eis como os obter: recebes 10 pontos de bónus por cada segundo que te reste no final de cada nível. Começas com 10 minutos. Se deixares 1 minuto, ganhas 600 pontos de bónus. Conseguiste? Muito bem!

Objectos Para Apanhar

Como já sabes, eu apanho novelos. De qualquer tipo, de qualquer tamanho. De qualquer cor. Eis as diferenças:

Bola de Gás

Mantém a lã sob pressão num estado de plasma sob pressão. Dá pontos aleatórios entre 1000 e 7777.

Novelos Coloridos

Eu dou-te pontos por todos os novelos!!! mas alguns são mais valiosos para mim do que outros. Eis o que eles valem:

10 pontos

20 pontos

30 pontos

40 pontos

Novelos Surpresa

Estes mudam de cor aleatoriamente. Os pontos são determinados pela cor que eles tinham quando os apanhaste. (Ver valores acima).

Caixas de Novelos

Um monte de novelos. Cada uma contém 25 novelos e vale 500 pontos. Não deves perdê-las.

Os Truques das T-Shirts (e Outros Bónus)

OK, já jogaste estes jogos antes. Por isso já sabes o que são bónus (se não sabes pergunta ao teu irmão mais novo). Estes bónus até vêm com uma T-Shirt grátis! Ou será ao contrário?

Aqui Está o Que dá o Quê:

T-Shirts Numeradas: Mais Bubsys

Vês o número grande nestas T-Shirts? É quantas vidas ganhas. Se as apanhares.

T-Shirt Preta: Bubsy Sombra

Eu fico muito bem de preto. E quando uso estas T-Shirts, os Woolies nem me vêem.

T-Shirt a Piscar: Super Bubsy

Esta pisca. E enquanto o fizer, sou totalmente invencível para os Woolies e os seus capangas (claro, água, picos e outros desastres naturais têm um efeito mortal sobre mim).

Continues

Eu preciso deles! Tantos quantos possa apanhar. Porque se eu apanho um «Continue» e perco uma vida, começo no mesmo nível onde perdi essa vida!

Boleias

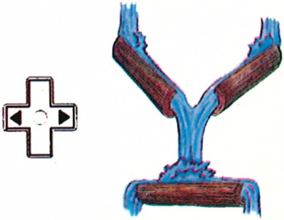
Claro, no meu tempo, apanhei umas boleias. Por que não? Se eu não as apanhasse, alguém apanharia. Aqui estão as minhas favoritas.

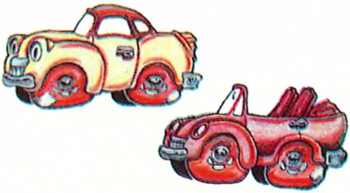
Ramos Trampolins

Eu salto (Botão B) numa destas fábricas de fotossíntese para levantar voo de verdade.

Escorregas de Água

Posso controlar para onde vou carregando para a esquerda ou para a direita. Trava carregando no Bloco de Comando na direcção contrária para onde vais. Carrega em B para saltar





Carros

Salta sobre um destes carros para seres projectado bem para o alto. Mas evita os descapotáveis. Não apanhes boleia de estranhos.

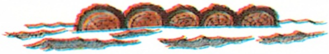
Montanhas Russas

Para saltar de uma montanha russa, carrega para saltar ou para planar. Carrega para cima para me levantar as mãos e apanhar objectos. Carrega para baixo para me tapar os olhos.

Carros Foguetão

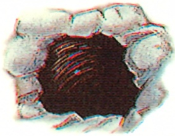
Uma boa forma de apanhar novelos facilmente. Carrega para cima para me levantar as mãos e apanhar objectos. Carrega para baixo para eu me baixar e tapar os olhos

Jangadas de Troncos



Salta e desce com a corrente.
E cuidado com as tartarugas.

Cavernas



Eu sei. Vais perguntar se as cavernas dão boleias. Bem, nem todas dão, mas algumas transportam-te para outros sítios do teu mundo. E algumas levam aos esconderijos secretos dos Woolies.

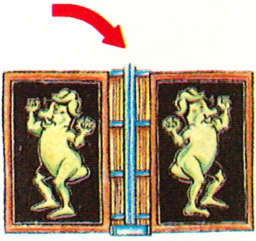
Tampas de Buracos

Muitas tampas de buracos afundam-se. Mas algumas também me permitem ir para cima. Se eu ficar mesmo em cima delas.

Caixote de TNT

Isto é dinamite! Posso atingi-los por cima ou pelos lados. Em ambos os casos carrega em B para saltar mais alto.

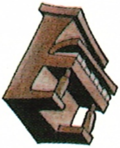
Homem Forte



Se fosse eu, saltava aqui. Para saltar mais alto, carrega em B quando o atingires.

INVASORES EXTRATERRESTRES & OUTROS INIMIGOS

Woolies — 500 Pontos
Salta sobre estes irritantes ladrões de novelos do planeta Rayon. Mas não hesites.



Pianos — 800 Pontos
Salta-lhes em cima!

Ervas Daninhas — 600 Pontos
Nada de mais irritante que uma planta que se mexe.

Girafas no Comboio
Salta-lhes na cabeça e vê o que acontece.

Castores — 500 Pontos
Não deixes que te toquem.

Insectos Lâmpada — 300 Pontos
Desliga-os.

Sapos das Árvores — 200 Pontos
Pisa-os.

Tartarugas — 200 Pontos
Evita-as.

Crocodilos — 300 Pontos
Tentarão comer-me a jangada.

Tubarões da Areia — 800 Pontos
Enterra-os vivos!

O que Evitar

Máquinas de pastilha elástica, bombinhas, sapos com picos, cactos, caixas de pregos, pregos soltos e outras coisas aguçadas.
Não os tentes atacar, ou nem sabes o que te vai acontecer!

INFORMAÇÕES E PRECAUÇÕES DE UTILIZAÇÃO

NÃO LIGAR A TELEVISORES DE PROJECÇÃO (PROJECTORES E PROJECTORES DE VÍDEO)

Não ligues a tua consola Nintendo Entertainment System™ ("NES"), nem a tua consola Super Nintendo Entertainment System™ ("SUPER NINTENDO") a televisores de projecção. Caso o faças, o écran do teu televisor pode ficar irremediavelmente danificado, uma vez que, em jogos de vídeo, há imagens estacionárias. Isto não se deve a defeito das consolas NES ou SUPER NINTENDO nem a defeito dos respectivos jogos, mas sim ao facto de os televisores de projecção não estarem preparados para aceitar imagens fixas ou repetitivas. A Nintendo não se responsabiliza por este tipo de danos e aconselha a que contactes o teu fornecedor habitual de televisores, no sentido de obteres informação adicional.

EPILEPSIA
LER ANTES DE UTILIZARES AS CONSOLAS NES OU SUPER NINTENDO

Existem raras histórias clínicas de pessoas susceptíveis a ter crises de epilepsia quando expostas a certos tipos de luzes intermitentes frequentes no nosso meio ambiente quotidiano.
No entanto, pessoas a quem isso acontece, podem igualmente estar sujeitas a essas crises quando vêem certas imagens televisivas ou quando jogam a certos jogos de vídeo. Sugerimos que consultes o teu médico assistente, caso sintas algum sintoma de epilepsia, ou algum outro sintoma anormal, ao jogar jogos de vídeo, como por exemplo os seguintes: dificuldade de visão, contracções musculares, outros movimentos involuntários, problemas mentais e/ou convulsões.

PRECAUÇÕES A TER COM O EQUIPAMENTO CONSELHOS DE MANUTENÇÃO

1) Utilizar unicamente o transformador fornecido com a tua consola SUPER NINTENDO. O aquecimento produzido pela utilização do transformador é normal e não deve ser motivo de preocupação. No entanto, aconselha-se a que, o desligues da corrente sempre que não esteja em uso por períodos prolongados.

2) Utilizar apenas o comutador RF que acompanha o SUPER NINTENDO.

3) Não desmontar a consola SUPER NINTENDO, nem tentar repará-la, sob pena de perder o direito à garantia.

4)É indispensável desligar o interruptor da consola, antes de retirar ou introduzir uma cassete de jogo. Utilizar apenas as cassetes de jogo SUPER NINTENDO VERSÃO PAL com a consola SUPER NINTENDO (versão PAL). Para as retirar, carrega no botão de ejecção e puxa com cuidado. Não é possível retirar a cassete com o interruptor (Power) ligado.

5) Quando acabares de jogar, retira a cassete de jogo da consola.

6) Não guardes a consola em lugar húmido, nem a deixes em sítios onde possa apanhar poeira, fibras ou outras impurezas.

7) Não deixes cair os diversos elementos que compõem a tua consola SUPER NINTENDO. Evita submeter a consola a choques ou movimentos bruscos.

8) Não deixes a consola ligada por períodos longos de não utilização.

9) Quando desligares os fios da consola, desliga primeiro a própria consola e, a seguir, puxa sem brusquidão pela tomada. Nunca se deve puxar pelos fios.

10) Não expor a consola, ou outros componentes, a temperaturas excessivas.

11) Não verter líquidos na consola, cassetes ou quaisquer outros elementos da consola. Para limpar exteriormente, usa apenas um tecido macio, ligeiramente humedecido.

12) Deixa decorrer alguns segundos entre o momento em que ligas e desligas a tua consola. Caso contrário, os dados registados na cassete, graças a uma pilha especial, podem perder-se irremediavelmente.

PRECAUÇÕES A TER COM AS CASSETES CONSELHOS DE MANUTENÇÃO

1) Se jogares por períodos longos, faz uma interrupção de 10 a 15 minutos de hora a hora.

2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.

3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou consola.

4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.

5) Verifica sempre se os terminais da cassete não apresentam impurezas, antes de a introduzires na consola.

6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

NOTAS PESSOAIS

NOTAS PESSOAIS

NOTAS PESSOAIS

SNES 3015

AGENTE AUTORIZADO

Nintendo®

SERVIÇO DE CONSUMIDORES ☎ 0500 1111 (GRATUITO)

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CHAVES FEIST & Cª. LDA., como distribuidor exclusivo de NINTENDO, para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 90 dias** para todos os produtos NINTENDO que comprares no nosso país, **em AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.**

Em caso de avaria ou qualquer outra dúvida:

1. Contacta o nosso Serviço de Consumidores, em Lisboa, pelo **☎ 0500 1111**.
2. Para verificarmos se a avaria é real ou aparente, solicitamos que sigas as indicações dadas pelos nossos assistentes. Caso não se trate de um problema de manuseamento, verificando-se, assim, uma avaria real, o nosso assistente solicitará que envies o produto Nintendo e respectiva **Prova de Compra**, para a seguinte morada:

CHAVES, FEIST & Cª. LDA.
APARTADO 150 - 2685 SACAVÉM

3. Sempre que um produto NINTENDO apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, a CHAVES FEIST encarrega-se de reparar e/ou substituir o produto avariado, sem qualquer encargo para ti.
4. Não estão cobertas pela garantia as seguintes situações:
   - **Produtos NINTENDO cujo prazo de garantia tenha expirado.**
   - **Produtos NINTENDO cuja prova de compra não mencione produto, data de aquisição e nome do AGENTE AUTORIZADO NINTENDO.**
   - **Produtos NINTENDO avariados por negligência, acidente, utilização inadequada do produto e tentativas de reparação por técnico não autorizado por CHAVES, FEIST & Cª. LDA.**
5. Após terminar o período de garantia, em caso de avaria ou qualquer outra dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Consumidores NINTENDO, pelo ☎ 0500 1111. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.

Nintendo®

CHAVES, FEIST & C.ª, LDA.